

## Actividades UT1: Diseño de interfaces de usuario

1. En esta actividad vamos a diseñar parte de la interfaz de usuario de una aplicación para **centros de mayores de lujo**. Para ello utilizaremos la herramienta de prototipado Balsamiq.

La aplicación que nos han encargado diseñar será utilizada por las personas mayores residentes mediante una pantalla táctil que tendrán en sus habitaciones.

A continuación, se enumeran las diferentes funcionalidades que debe cubrir la aplicación:

- Selección del menú de comida y cena: los usuarios podrán elegir entre diferentes opciones de primer plato, segundo plato y postre, tanto para la comida como para la cena. Además, podrán indicar si ese día desean la comida con sal o sin sal.
- Solicitar cita: la aplicación también servirá a los residentes para solicitar cita previa en los diferentes servicios que ofrece la residencia (como por ejemplo el servicio médico, podología, masaje o peluquería).
- Apuntarse a actividades: los usuarios podrán utilizar nuestra aplicación para consultar el horario de actividades y talleres y apuntarse a las actividades que deseen. Algunos ejemplos de actividades podrían ser clases de baile, natación, gimnasia pasiva o talleres de memoria.
- Comunicación con las familias: la aplicación también servirá para que los familiares de los residentes puedan comunicarse con ellos. Los familiares dispondrán de una app en sus móviles (**que no debemos incluir en el diseño**) para enviar fotos, vídeos o mensajes de voz. Los residentes podrán acceder a estos envíos desde la aplicación, distinguiendo fácilmente el remitente. Además, se deberá notificar de forma clara al usuario que existe un nuevo mensaje de algún familiar.